20.07.2014 Las Mokrzański



Taktyczna Gra Terenowa

start: 9:00

koniec: 16:00

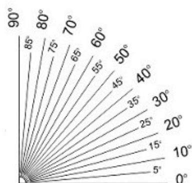
powierzchnia gry: około 39,95Ha

Las mokrzański

Skala 1:5000

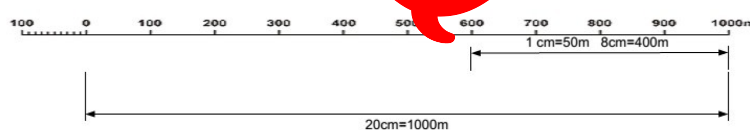
format A3

For airsoft use © chichot@ op.pl 2014



1,9cm

95m



046180
050178

Zapraszam na kilkugodzinną grę terenowo-taktyczną z elementami airsoftu w lesie mokrzańskim.

UWAGA SPORO CZYTANIA!

Nie będzie to siepanka-strzelanka typu "my-tu-wy-tu", będzie to kilka (kilkanaście) zadań dla każdej ze stron do wykonania. Zadania te będą wymuszały oddawanie strzałów do przeciwnika, często będą to zadania o charakterze "terenowo-topograficznym", skradankowym, ratowniczym czy co tam jeszcze wpadnie nam do głowy. W założeniu ma być to "prawie-milsimowy-airsoftowy-sandbox-taktyczny typu arcade", tak by było fajnie dla każdego.
Może być tak, że miłośnicy wciskania spustu do oporu będą zawiedzeni tym, iż zamiast 5 hajkapów wystrzelą 50 kulek, natoimast realkapowcom moga skończyć się magazynki i kulki po godzinie ostrej wymiany ognia, wszystko będzie zależeć od sytuacji.

Zadania będzie można wykonywać w obojętnie jakiej kolejności, natomiast będzie kilka takich bez których nie uda się osiągnąć dominacji strategicznej. Każde wykonane zadanie będzie skutkowało bonusem dla druzyny. Kazde niewykonane zadanie będzie utrudniało wykonanie innych zadań.
Każda z drużyn będzie miała swojego "gjenerała", który będzie wyznaczał zadania do wykonania przez poszczególne podgrupy i którego będzie trzeba strzec jak oka w głowie! Ustrzelenie/pojmanie "gjenerała" będzie skutkowało konsekwencjami dla "osieroconej" strony konfliktu, z zakończeniem scenariusza i sromotną klęską włącznie.Zadania do wykonania, będą posiadali gjenerałowie, ale będą też "koperty z zadaniami" ukryte na terenie gry.
Każda drużyna będzie miała zadanie założenia sztabu, który będzie można przenieść raz lub dwa razy i który będzie spełniał funkcję respa (punktów respienia będzie więcej ale będzie trzeba je sobie wywalczyć - chodzi o to by nie biegać na respa kilkaset metrów). Utrata sztabu skutkuje utratą respa - konsekwencje łatwo przewidzieć, a że po utracie sztabu, nowy sztab może wyznaczyć tylko "gjenerał" to może być tak, że gra skończy się po godzinie bo któraś ze stron nie ogarnie tematu..
Wychodzi więc na to, że może lepiej będzie leżec pod krzakiem i dać przejść kolumnie wroga, niż wdać się w potyczkę i przegrać całą grę Wygrywa ekipa, która wykona więcej zadań, lub wybije dużyne przeciwną.

ZASADA RESPÓW: KAŻDY KTO OBERWIE OWIJA SIĘ BIAŁA SZMATKĄ I MOŻE WALCZYĆ PRZEZ 5 MINUT LUB W 5 MINUT DOTRZEĆ DO NAJBLIŻSZEGO PUNKTU RESPA! JEŚLI W CIĄGU 5 MINUT OBERWIE 2 RAZ LUB NIE DOJDZIE DO PUNKTU RESPA, OWIJA SIĘ SZMATĄ CZERWONĄ I RESPI W SZTABIE!
Ilość możliwych respów w sztabie zależy od ilości zadań wykonanych przez drużynę.

Teren wyznaczony do gry to ok 39 hektarów lasu, łąk, bagien, strumieni i krzaków, będzie dwa razy większy niż ostatnio, więc przygotujcie się na dużo chodzenia i kombinowania by nie oberwać kulki!
Przypominam, iż las mokrzański jest bardzo ciężkim terenem (choć nie wszędzie), więc znów będziemy tarzać się w błotku, leżeć w trawie, przytulać do bagna, czołgać się po drzewach i co tam kto jeszcze lubi.

Gra może być trudna ze względu na zadania, obszar gry, pogodę, ukształtowanie terenu i jego zakrzaczenie, więc proszę o zadanie sobie pytania: "czy jestem gotowy na wpiernicz od terenu i wroga? czy karabinek kupiłem by lansować się na niedzielnych siepankach wśród nastoletnich rambo?"
Ponieważ nie będzie stałych miejsc respów proszę o takie przygotowanie ekwipunku by wszystko co potrzebne tj. wodę, batony, grila, kanapki, dmuchane zabawki plażowe i inne potrzebne rzeczy można było mieć przy sobie.

Zabawę zaczynamy o 9 rano, i to jest godzina wyjścia w teren, każdy kto o tej godzinie nie będzie gotowy, w teren nie wyjdzie! więc proszę być nawet o 8 rano! Konczymy o 16, będzie to prawdziwa dniówka bojowa!
Ponieważ teren jest duży, a zadań będzie mnóstwo, to strzelamy jak się uzbiera minimalnie 15 osób na stronę! Limit 40 osób!
(jeśli minimalna liczba graczy swię nie uzbiera, a będziecie mieli ciśnienie na walkę, to przemyślimy sprawę i moze zrezygnujemy z kilku zadań - ale czy o to chodzi?)

W tym miejscu proszę o przemyślenie tego czy naprawdę dacie radę przyjechać, strasznie nie fajną rzeczą jest zablokowanie miejsca i olanie tematu w dzień rozgrywki!

Strzelamy do siebie kulkami kalibru 5.95mm o prędkości początkowej do 550fps!

WYMAGANIA:
wiek 20+ (bo tak!)
fps max 460 dla szturmówek, 550 dla snajperów na semi!
czerwona szmata - MUSI BYĆ!
biała szmata - TEŻ MUSI BYĆ
okulary
coś na komary/kleszcze
radio! - przynajmniej jedno na fireteam! (osoby bez radia będą musiuały trzymać się blisko inaczej pogubią się w lesie)
woda i jedzenie - gramy prawie cały dzień!
maczety na kolczaste krzaki
kompas i ogarnięcie chodzenia na azymut (opcjonalnie)
zakaz piro!! - to jest SUCHY LAS!
preferowane real/mid/low capy - hicapy należy wyjąć z gniazda w celu podkręcenia!

PRZYPOMINAM O TYM ŻE W LESIE SIĘ NIE ŚMIECI! - WSZELKIE BUTELKI, PAPIERKI, TORBY PO KULKACH, PUSTE NABOJE OD GAZIAKÓW ZABIERAMY DO SZTABÓW W KTÓRYCH BĘDĄ WORKI NA SMIECI! KAŻDY KTO SMIECI W LESIE JEST ....

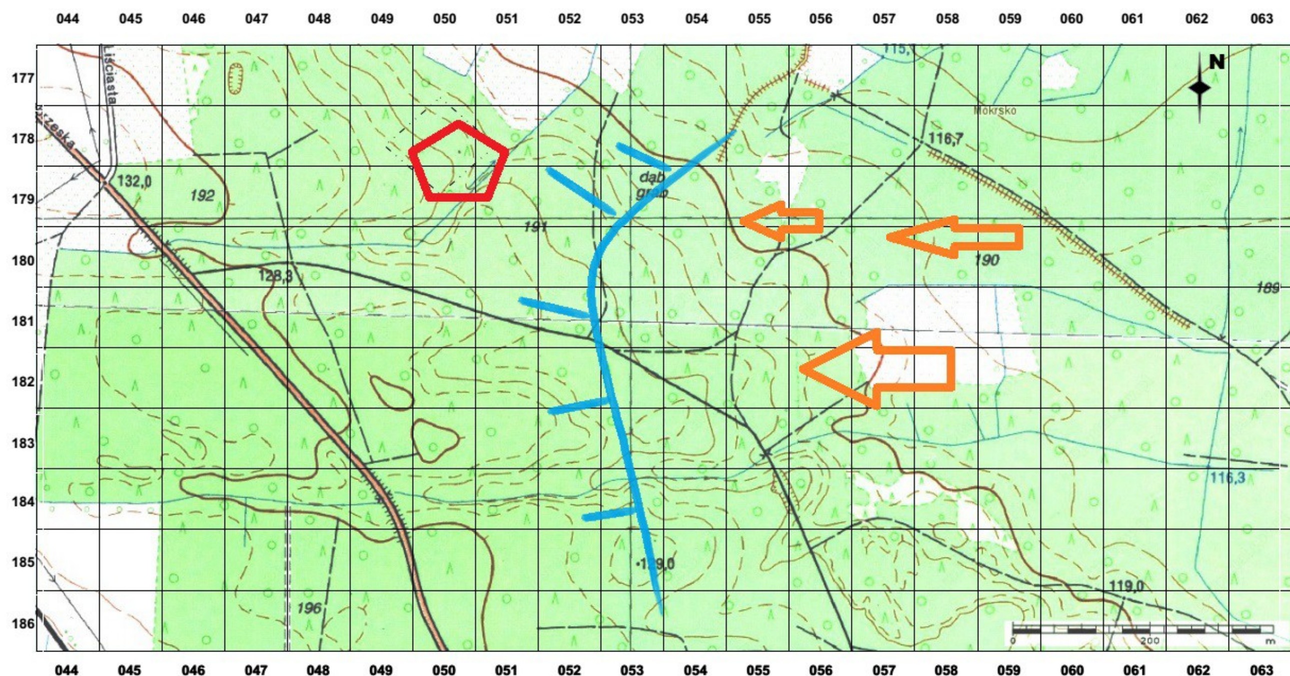
Spotykamy się na parkingu tu: http://goo.gl/maps/u8R5A
Jeśli będzie mało miejsca na auta, to 200m dalej jest podobna miejscówka gdzie można postawić kilka samochodów tu: http://goo.gl/maps/AC9tA

Jeśli będzie mokro - strzelamy.. wojna nie wybiera pogody!

podział mundurowy:
Siła Wschód: flectarn, WZ, wszystkie kamo rosyjskie, i szwedzkie M90
Siła Zachód: wszelkie kamo US (UCP, ABU, Woodland 81, ERDL, Tigerstripe, Multicam, AOR, MARPAT), DPM (we wszystkich odmianach łącznie z MTP), Olive, Coyote

Zgłoszenia na PW wraz z informacją o kamo!
Zgłoszenie zakłada akceptację zasad i wymagań dotyczących gry - żeby później nie było "chichot nie chce mi sie chodzić i leżeć w krzaku, zagrajmy dedmacza"
uwaga!
Proszę przemyśleć kwestię strzelania kulkami bio! pomyślmy że 20 osób które średnio wystrzelą 0,5kg kulek na osobę, daje 10kg plastiku pozostawionego w lesie! wyrzucilibyście 10kg plastiku do lasu w innych warunkach?

Kwestię pozostawiam moralnej ocenie każdego z Was:)



Dowódcy

Każda strona posiada dowódcę.Dowódca musi się kierować rozsądkiem, etyką i tak kierować stroną by zachować wszelkie standardy Fair Play.
Dowódca wyznacza zadania do wykonania wg własnego uznania. Dowódca otrzymuje zestaw Zadań Sztabowych" od ORG do wykonania, oraz Kartę Zadań w której wypełnia wykoane zadania i wpisuje punktację.
Dowódca może wybierać zadania do wykonania z puli Zadań Sztabowych i Zadań Jednorazowych, wg własnego uznania, czasu i sposobu realizacji.

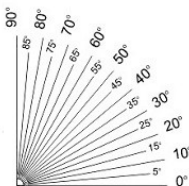
Dowódca może przeprowadzić zadanie "własne" jeśli wymagać tego będzie sytuacja na polu gry.
Zadanie takie nie jest wliczane do Karty Zadań.

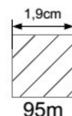
Dowódcę jako jedynego gracza można porwać, o ile drużyna przeciwna dysponuje odpowiednim zadaniem do wykonania. Pojmanie przeprowadza się wg zasad opisanych w Zadaniu

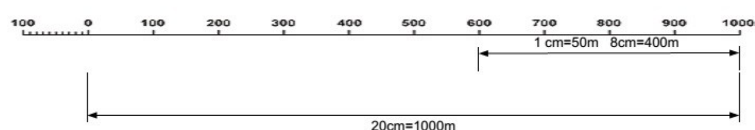
Generał jako jedyny posiada 4 respy od początku gry!
Wyeliminowanie generała, i brak karty „zmień generala" eliminuja Stronę po 3 respach!

Dowódca który jest pojmany, uznawany jest jako "Żywy"

Las mokrzański
Skala 1:5000
format A3
For airsoft use © chichot@ op.pl 2014







046180
050178



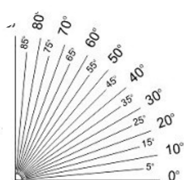
SZTAB

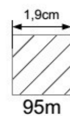
Każda ze stron musi założy i utrzymać sztab.
Sztab jest jednocześnie Respem.
Drużyny zakładaja sztab w dowolnie wybranym przez siebie, ale strategicznie położonym miejscu na początku gry, oraz doprowadzenie do niego Dowódcy.
Dopiero po tym dowódca może wyznaczać zadania.

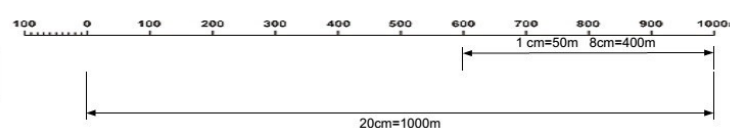
Sztab może zostać przeniesiony przez dowódcę 2x na grę ale tylko jeśli w sztabie znajduje sie flaga.
Aby przenieść Sztab, Dowódca musi wycofac wszystkich graczy, przejść w inne wybrane miejsce.

Sztab można atakować ale nie można go przejmować - nalezy opuścić sztab przeciwnika po max 10 minutach.
Gracze wyeliminowani w sztabie, schoddza na Resp Lotny, lub jeśli Strona nie posiada Respu lotnego i otrzymali 2 trafienie /minęlo 5 minut, oznaczają się kolorem czerwonym i mogą "respić " dopiero po opuszczeniu własnego sztabu przez przeciwnika. W takim przypadku nalezy odczekać 5min. przed zejsciem z respa, tak aby dac przeciwnikowi szansę na oddalenie się. Pozostają jednak w sztabie i są uznani jako POW. Inni gracze tej samej Strony, mogą odbic sztab.
Sztab powinien być oznaczony flagą i muszą się w nim znajdować przynajmniej 2 osoby aby został uznany za utrzymany.

Las mokrzański
Skala 1:5000
format A3
For airsoft use © chichot@ op.pl 2014



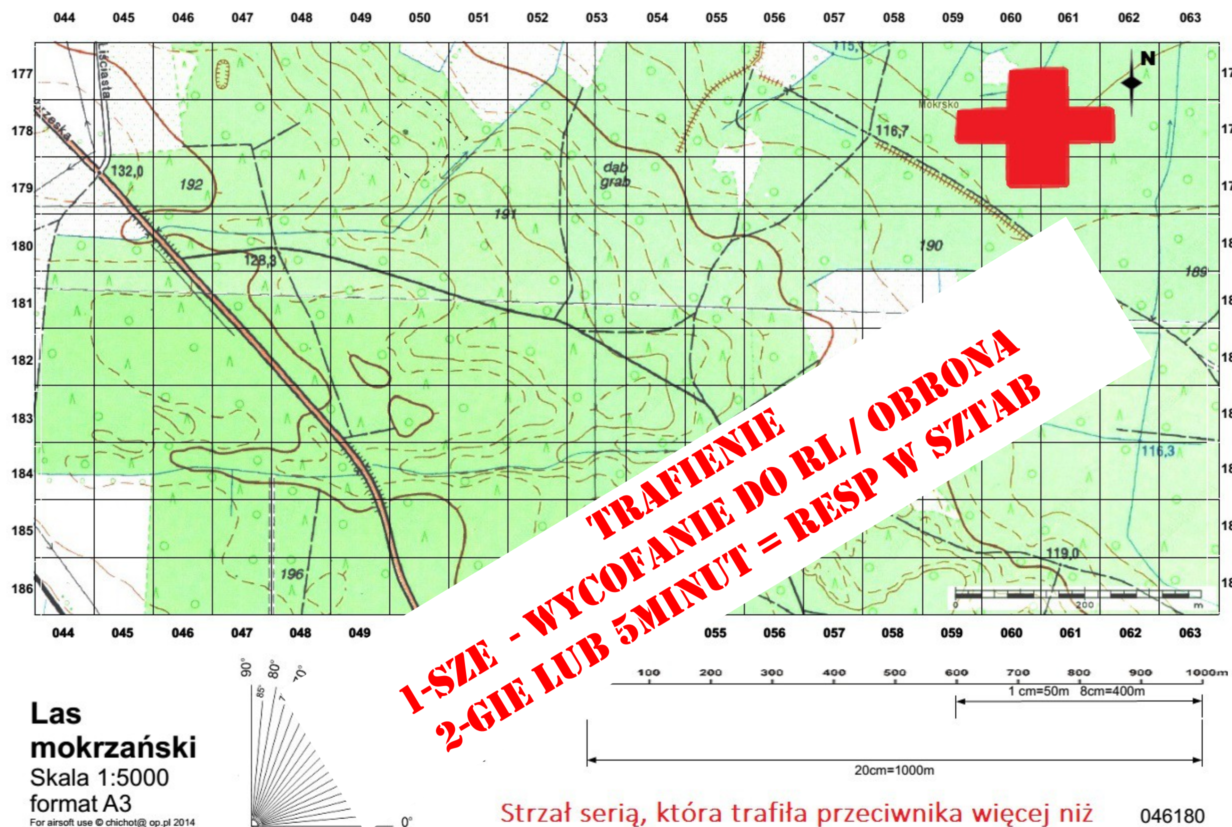




046180
050178

Flagę można stracić, jedynie w przypadku znalezienia przez przeciwnika zadania CTF, i na zasadach tego Zadania.
Flagę można odbić ze sztabu przeciwnika, nalezy przy tym zostawić flage Przeciwnika w jego Sztabie, chyba że posiada się Aktywne zadanie CTF

Sztabów nie wolno przenosic w miejsca zadań



Strzał serią, która trafiła przeciwnika więcej niż raz, liczy się jako jedno trafienie.

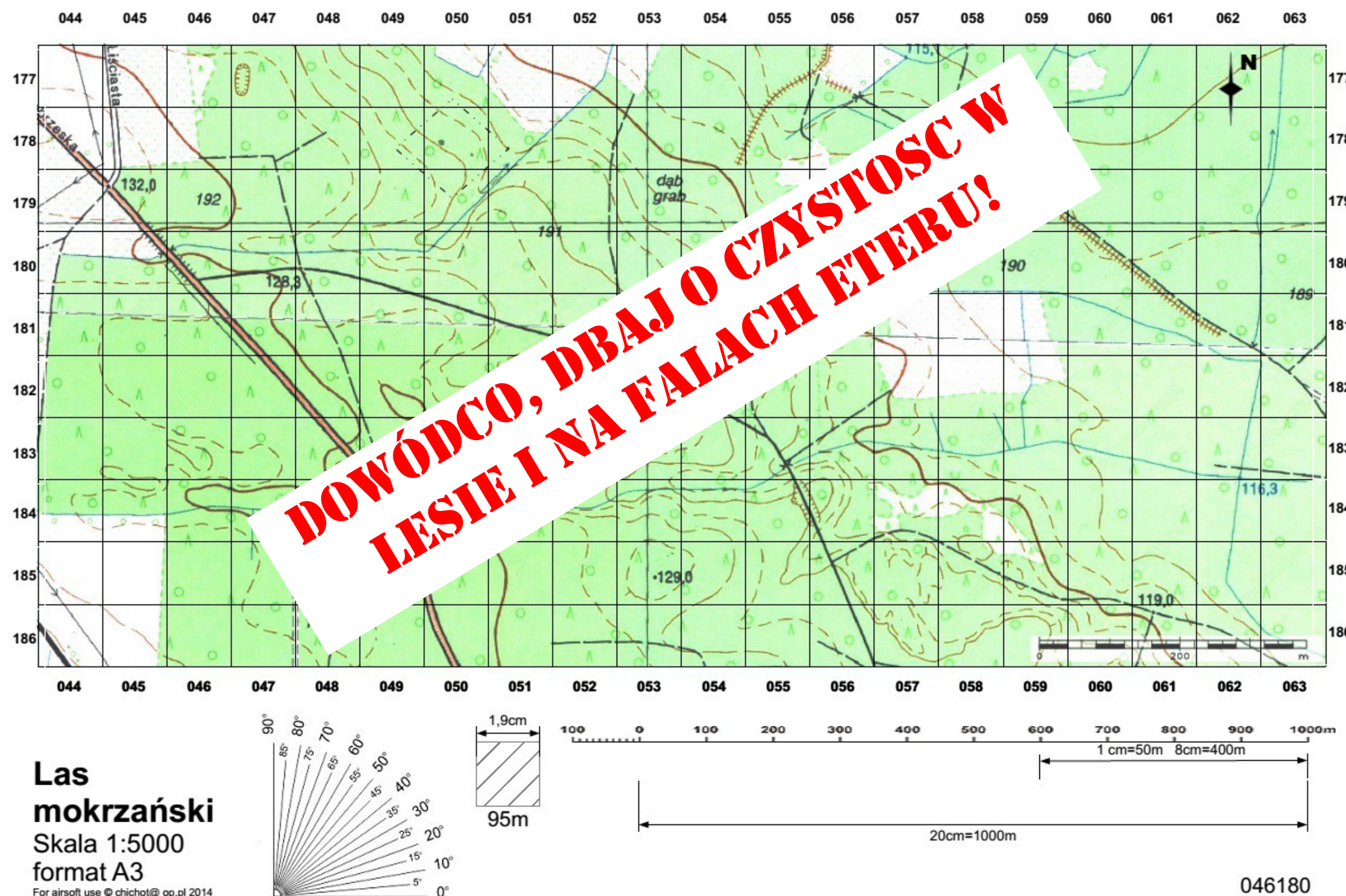
Należy przerwać ostrzał do czasu oznaczenia się przez przeciwnika kolorem białym. Gracz przed oznaczeniem się kolorem białym, może przemieścić sie max 10kroków

RESP I TRAFIENIA

Każdy gracz musi posiadać "szmatke" koloru Białego i Czerwonego.
Pierwsze trafienie skutkuje oznaczeniem sie przez gracza kolorem BIAŁYM. W tym przypadku gracz może walczyć, i ma 5 minut na dotarcie do Respa Lotnego lub Sztabu, PO dotarciu do punktu respa, zdejmuje białą flagę i kontynuuje grę.
Drugie trafienie, lub upływ 5 minut eliminuje gracza - gracz oznacza się kolorem czerwonym, nie może walczyć i schodzi na resp do sztabu. jeśli sztab jest zajęty przez przeciwnika, czeka do czasu opuszczenia go przez przeciwnika.

Z respów lotnych schodzimy na ich zasadzach
Należy przebywac w sztabie minimum 5 minut by można bylo zdjąc czerwone oznaczenie i znów zaczać walczyć.
Z respa schodzimy w minimum 3 osoby, chyba że Generał wyznaczy zadanie.

Podczas końowej fazy gry (czas bez respów) wszyscy schodzą do własnych sztabów.



046180
050178

ZASADY DOTYCZĄCE KOMUNIKACJI RADIOWEJ PMR446



Strona wschód
CH1 HQ WSCHÓD
CH2 FIRETEAM
CH3 FIRETEAM
CH4 FIRETEAM

CH 6 odstęp

Strona Zachód
CH5 FIRETEAM
CH6 FIRETEAM
CH7 FIRETEAM
CH8 HQ ZACHÓD

HQ operują stale na wyznaczonyh kanałach.
HQ dysponuje pulą kanałów do dyspozycji.
Służą one do komunikacj wewnątrz FT. Jest to rozwiązanie umozliwiające porozumiewanie sie wszystkich w obręie FT, przy jednoczsnym operowaniu kilku zespołów ogniowych na raz, bez chaosu komunikacyjnego.
Kanały dla poszcczególnych FT przydziela HQ.
jeđli druzn jest wicej, mona pryzdyielic jednej CH HQ na czas trwania zadaina.
Jeśli drużyn jest więej niż 4.. To kwestia do rozwiązania przez HQ.

Komunikacja
Drużyna porozumiewa się między sobą na wyznaczonym kanale.
Drużyna porozumiewa sie z HQ na wyznaczonym kanale HQ
HQ porozumiewa się z druzynami na ih kanałach.
Komunikacja pomiędzy HQ obu drużyn odbywa się na kanale HQ z która chemy się komunikować.
Komunikacja z ORG odbywa się przez HQ w którym org sie znajduje i przejście na kanal CH6
Każda HQ posiada przydzielonego ORG.



respy "lotne" - może na nich respić gracz z białym oznaczeniem pod warunkiem że punkt jest obsadzony przez min 2 graczy tej samej drużyny. w celu ponownego wejścia do gry - zmienia jednego z graczy obsadzającego punkt. z punktu moze zejść minimum 2 graczy. białe oznaczenie można zdjąć po upływie 5 min od przybycia na punkt. Punkty lotne można przejmować- należy wyeliminować graczy drużyny przeciwnej. Broniący otrzymujący postrzał nie mogą respić w tym punkcie otrzymanie 2 trafienia przed upływem 5 minut skutkuje oznaczeniem sie kolorem czerwonym i zejście do sztabu

044 045 046 047 048 049 050 051 052 053 054 055 056 057 058 059 060 061 062 063

177 178 179 180 181 182 183 184 185 186

N

Liściasta

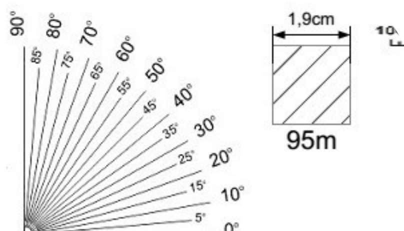
132,0 192 191 190 189 196 dąb grab 116,7 115 Mokrsko

DOWÓDCO, ZDOBYWANIE I UTRZYMYWANIE TYCH PUNKTÓW NIE JEST PRIORYTETEM! BEZ TYCH PUNKTÓW TWOI SOLDACI RESPIA W SZTABIE

JEDNAKZE UTRZYMANIE TYCH PUNKTOW SKROCI CZAS DO RESPA W SZTABIE, JESLI GRACZ JEST NA PRZECIWLEGLYM KONCU MAPY A NIE OTRZYMAL 2 TRAFIENIA I NIE MINELO 5MINUT!

Las mokrzański

Skala 1:5000
format A3



1,9cm
95m

900 1000m
8cm=400m

046180
050178

START



miejsce startu porywaczy
skład to 3 osoby + generał druzyny przeciwnej,
generala nie można wyeliminować,
gracze wychodza w teren w odstępie 5 minut
gracze startują dopiero po rozstawieniu reszty drużyn
generała nalezy odbić i doprowadzić do własnego sztabu, dopieru po tym można przejść do wykonywania zadań.
grupa porywaczy gra na takich samych zasadach jak drużyny rozpoczynające.

miejsce startu czescci drużyn mających odbić generałów - skład około 2/3 pozostałych graczy z danej strony

miejsce startu części drużyn, mających założyć sztab.
należy poinformować drużynę poszukiwawczą o położeniu sztabu i utrzymać go do czasu przybycia dowódcy
Generał otrzymuje immunitet na trafienia do czasu pierwszego dotarcia do sztabu!

UWAGA: Gracze trafieni podczas pierwszej fazy gry, tj zanim zostanie założony sztab, oznaczają się białym kolorem, i mogą walczyć dalej. drugie trafienie, gracz oznacza kolorem czerwonym, moze podążać za resztą druzyny ale nie może walczyć do czasu założeniasztabu i respa sztabowego

UWAGA: Punkty lotnego respa można zdobywac dopiero po założeniu sztabu

DOWÓDCO, NADAJ SWOIM DRUZYNOM NUMERY KANALOW NA KTÓRYCH OPERUJA! UNIKNIESZ BALAGANU!

OSOBY POZOSTAJACE POZA FIRETEAMEM OPERUJA NA KANALE HQ

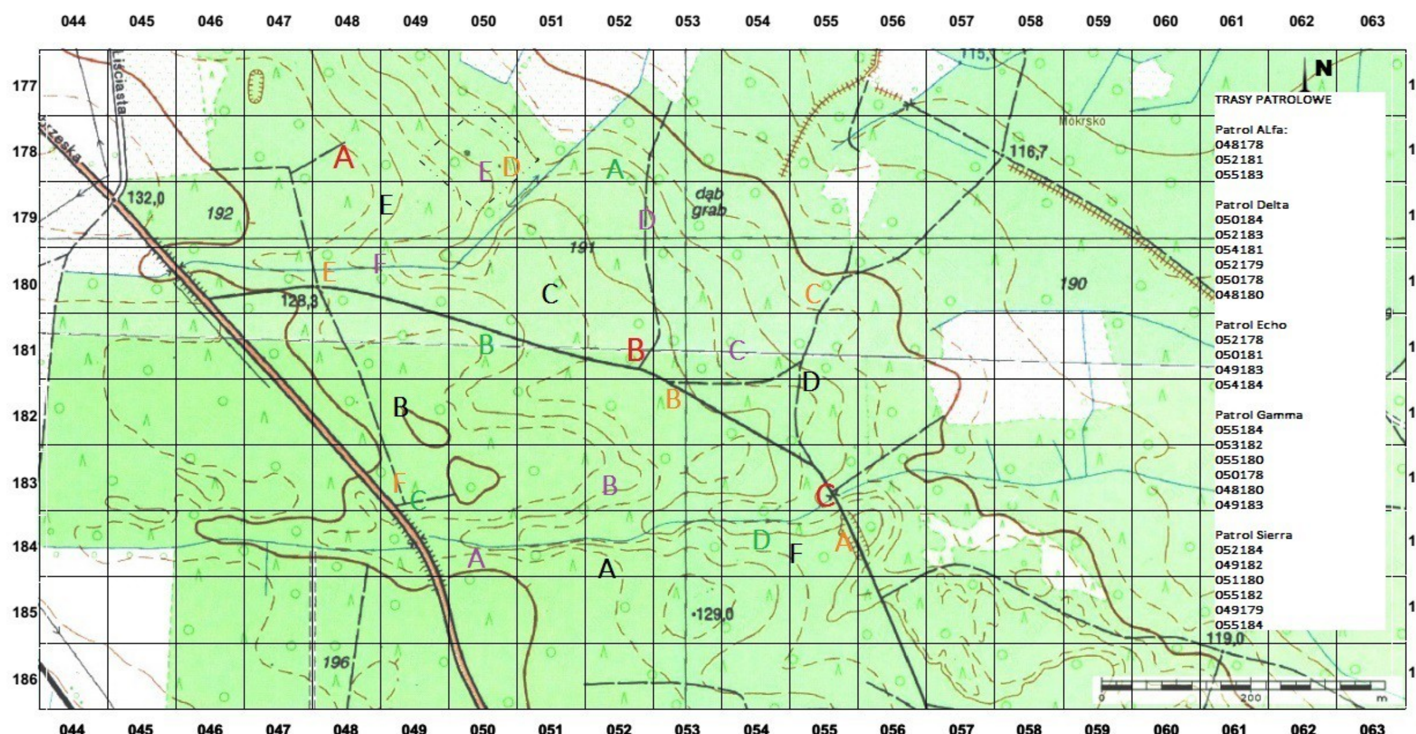
1,9cm

Las mokrzański
Skala 1:5000
format A3

90° 80° 70° 60° 50° 40° 30° 20° 10° 0°

..180
050178

ZADANIE SZTABOWE



Koordynaty punktów kontrolnych podaje HQ
Jeśli zespół ogniowy zostanie wyeliminowany, HQ może skierowac inny zespół w ostatni punkt kontrolny osiągnięty przez druzynę wyeliminowana w celu ukończenia patrolu. HQ może przerwać patrol w celu skierowania drużyny do innego zadania (wsparcia innej drużyny, obrony celu czy innego zadania) w takim przypadku patrol nalezy rozpocząć od początku

ABC patrol Alfa cel: likwidacja jak największej liczby przeciwników przy minimalnych stratach własnych, zadanie uznaje się za wykonane gdy przynajmniej polowa zespołu ogniowego dotrze do końca. Każdy punkt trasy należy zgłosić do HQ oraz przebywać w nim 5 minut. wielkość zespołu 4-6 osób

Trudność 0,5 punkta

ABCDEF patrol Delta cel: Likwidacja patroli wroga przy minimalnych stratach własnych. Zadanie uznaje się za wykonane, gdy przynajmniej połowa zespołu ogniowego dotrze do końca patrolu. Każdy punkt trasy należy zgłosić do HQ oraz przebywać w nim 5 minut. wielkość zespołu ogniowegó 4-6 osób.

trudność 2,5 punkta

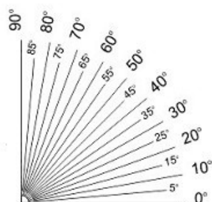
ABCD patrol Echo cel: likwidacja patroli wroga. przy zerowych stratach własnych. Zadanie uznaje się za wykonane jeśli wszyscy ukończą patrol. Każdy punkt trasy należy zgłosić do HQ bez przebywania w nim. Wielkość zespołu min 4 os.

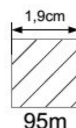
trudność 1,5 punkta

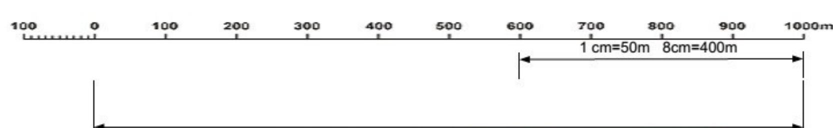
ABCDEF patrol Gamma cel: likwidacja patroli wroga przy minimalnych stratach własnych. Zadanie uznaje się za wykonane gdy przynajmniej 2 graczy ukończy patrol. Każdy punkt trasy należy zgłosić do HQ, bez konieczności przebywania w nim. Wielkość zespołu min 5 osób.
Trudność 2 punkty + 0,5 punkta za każdego wyeliminowanego przeciwnika.

ABCDEF patrol Sierra cel: ukończenie patrolu przy minimalnych stratach własnych. Każdy punkt patrolu należy zgłosić do HQ. Zadanie uznaje się za wykonane jeśli 2/3 zespołu odniowego ukończy patrol. Wielkość zespołu ogniowego 6-8 osób.
Trudność 4 + 0,5 punktu za każdego wyeliminowanego przeciwnika
Należy przebywać w punkcie kontrolnym min 5 minut

Las mokrzański
Skala 1:5000
format A3







UWAGA PODCZAS MISJI PATROLOWYCH NIE WOLNO KORZYSTAĆ Z RESPÓW LOTNYCH PRZEZ PATROL - GRACZ WYELIMINOWANY Z PATROLU MOZE UDAĆ SIĘ NA RESP LOTNY LUB DO HQ (RESP GŁOWNY) ALE NIE MOŻE DOŁĄCZYĆ DO OPUSZCZONEGO PATROLU

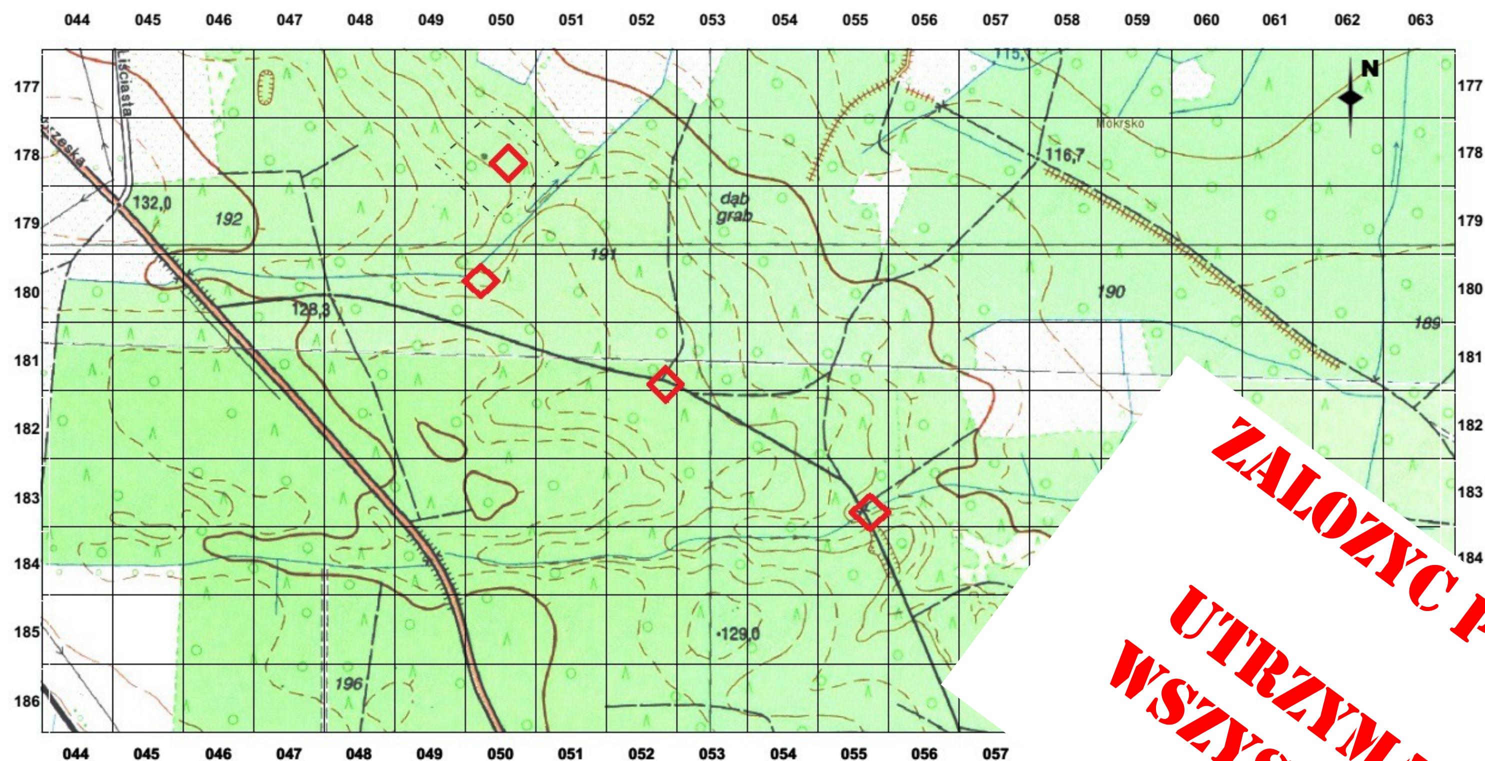
UWAGA!
Drużyna wykonująca patrol może zgłaszać do HQ wszelkie znalezione na trasie zadania, koperty itp, natomiast nie może ich przenosić w inne miejsce.
Generał może zarządzić odwrót do bazy w celu dostarczenia Zadania Jednorazowego, w takim wypadku patrol uznaje się za nieukończony.

046180
050178

liczbę wyeliminowanych przeciwników, zgłaszamy do HQ na punktach kontrolnych.

Patrol może "przygarnąć" graczy bez wyznaczonych zadań, przebywających na jego trasie, natomiast nie wliczają się oni w skład patrolu i nie mają wpływu na końcową liczbę żywych członków patrolu na ostatnim punkcie kontrolnym!

ZADANIE SZTABOWE



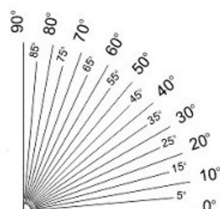
Punkty przejęcia terenu
Cel: obsadzenie wszystkich kwadratow przez drużynę minimum 2 graczami. Zadanie uznaje się za wykonane jeśli wszystkie punkty zostaną zdobyte i utrzymane przez minimum 5 minut.
Nie ma znaczenia kolejność zdobywania punktów, natomiast zespół ogniowy który zajmie swój punkt jako pierwszy - musi utryzmać go, do momentu obsadzenia ostatniego punktu (analogicznie w przypadku każdego kolejnego punktu).

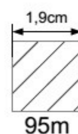
UWAGA: NIE DOPUSZCZA SIĘ PRZERWANIA PATROLU W CELU OBSADZENIA PUNKTU

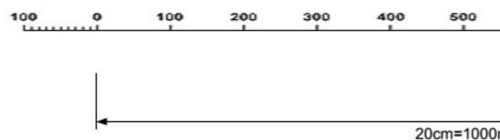
trudność 3 punkty

ZALOZYC POSTERUNKI !
UTRZYMAC 5 MINUT
WSZYSTKIE PUNKTY
NA RAZ!

Las mokrzański
Skala 1:5000
format A3







ZADANIA JEDNORAZOWE



miejsce pozostawienia zadania zdobycia flagi ze sztabu przeciwnika. flagę należy donieść do własnego sztabu.
w tym celu należy odnaleźc sztab przeciwnika.
drużyna zdobywająca max 8 osób
trudność 5
drużyna która utraci flage nie może przenieśc sztabu i traci 3 punkty
po odbiciu flagi otrzymuje 1 punkt

Przeciwnik może odbić własną flagę!

miejsce pozostawienia zadania pojmania generała drużyny przeciwnej,
W tym celu nalezy wyeliminować ochronę sztabu/generała, podejśc na min 5 m wycelować w nogi i powiedzieć "poddaj się jesteś pojmany"
generała nalezy oznaczyć kolorem czerwonym i doprowadzić do własnego sztabu.
drużyna max 8 osób
trudność 6
drużyna przeciwna traci 3 punkty, po odbiciu generała otrzymuje 1 punkt

generał podczas pojmania otrzymuje immunitet na trafienia ale sam również nie może walczyc. walczyć moze dopiero od czasu powrotu do wlasnego sztabu.
W tedy też traci immunitet.

miejsce pozostawienia dodatkowej punktacji dla drużyny,
trudność 1,5 punktu

kopertę z punktami należy dostarczyć do sztabu aby sie liczyła.

karta "wyznacz generała". drużyna posiadająca ta kartę, w razie utraty generała, może wyznaczyc innego

Zadania jednorazowe

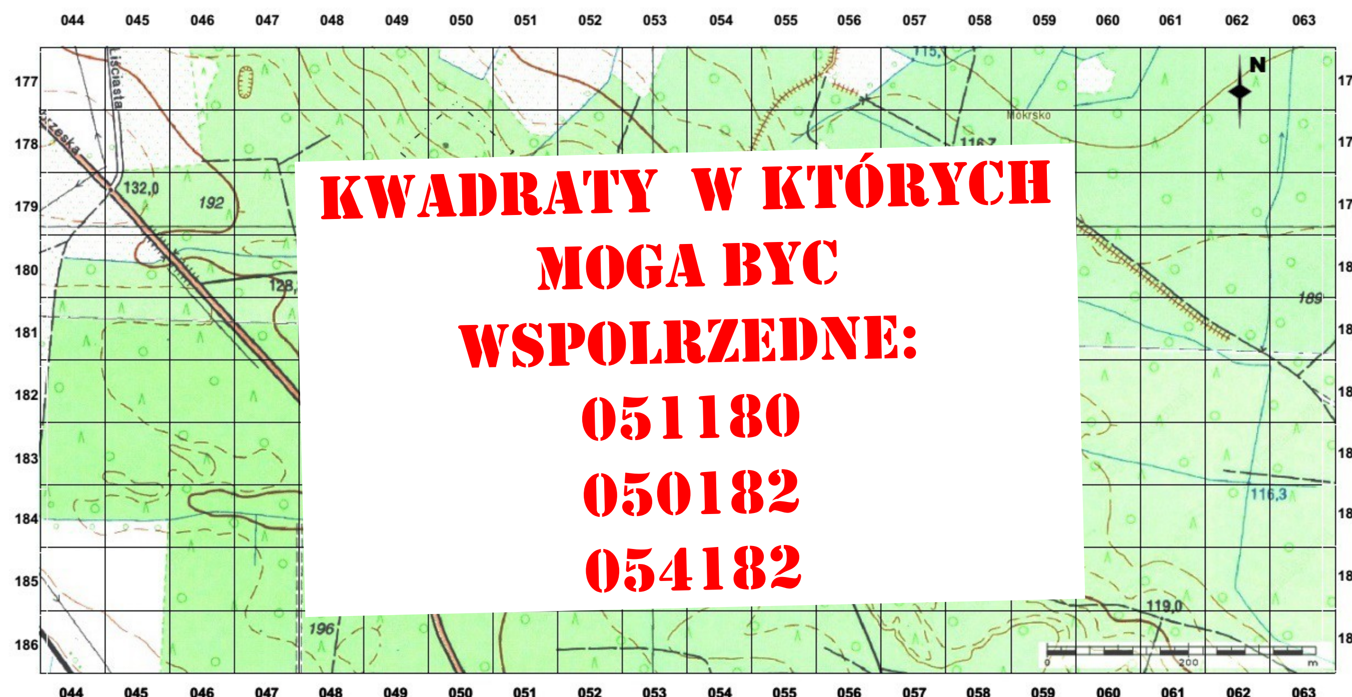
opis zadania nalezy dostarczyć do HQ.
Za dostarczenie zadania do HQ druzyna otrzymuje 1 punkt
HQ ustala czy i kiedy dane zadanie zostanie zrealizowane.
Gracz niosączy kopertę po wyeliminowaniu musi pozostawić kopertę z zadaniem w widocznym miejscu
Zadania te można wykonać tylko jeden raz, chyba że drużyna zdobędzie taki sam opis zadania kolejny raz.

Aby wykonać zadania jednorazowe można przerwać zadania patrolowe, w takim przypadku patrol nalezy rozpocząć jeszcze raz.

UWAGA JEŚLI PODCZAS ZADANIA PATROLOWEGO HQ UZNAJE ŻE PATROL NIE PODEJMUJE SIE PRZYNIESIENIA ZNALEZIONEGO ZADANIA, PATROL NIE MOZE ZMIENIAC MIEJSCA POŁOŻENIA OPISU ZADANIA. HQ MOŻE KONTYNUOWAĆ PATROL I WYSŁAC INNĄ DRUŻYNĘ WE WSKAZANE MIEJSCE.

O odnalezieniu zadania:
CTF/PORWIJ GENERALA,
HQ MA OBOWIAZEK POWIADOMIC HQ STRONY PRZECIWNEJ
Nie ma obowiazku informowania o zamiarze wykonywania zadania

ZADANIE POSZUKIWAWCZE /JEDNORAZOWE/SZTABOWE



HQ otrzymuje współrzędne jednego X i Y

Jeśli gracze znajdą jakieś współrzędne podczas wykonywania innego zadania lub przemieszczania się na pozycje, zgłaszają ten fakt do HQ. HQ podejmuje decyzję czy przerwać dane zadanie

PRZEJŚCIE DO TEGO ZADANIA PRZEZ DRUŻYNE PATROLOWĄ PRZERYWA PATROL.

x X miejsce ukrycia współrzędnej x

y Y miejsce ukrycia współrzędnej y

miejsce ukrycia artefaktu

trudnośc:
x 0.5 punkta
y 0.5 punkta
artefakt 2 punkty

miejsce pozostawienia współrzędnych czarnego X i niebieskiego Y

w miejscu znalezienia czarnego x znajdziemy położenie czarnego y

w miescu znalezienia niebieskiego Y znajdziemy położenie niebieskiego X

po odnalezieniu miejsca ze współrzędną x nalezy odnaleźć miejsce ze współrzędną Y, odczytać X i Y i odszukać w danym kwadracie artefakt

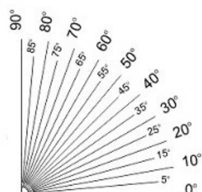
artefakty można przejmować!

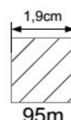
Zadanie uznaje się za wykonane, kiedy artefakt zostanie dostarczony do HQ

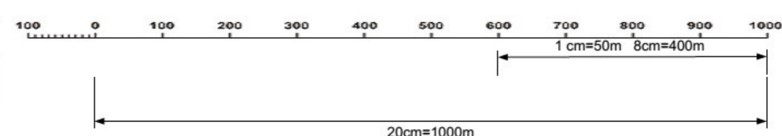
Jeśli drużyna niosąca artefakt zostanie wyeliminowana podaje współrzedne punktu pozostawienia artefaktu do HQ i udaje się na respa wg normalnych zasad.

044 045 046 047 048 049 050 051 052 053 054 055 056 057 058 059 060 061 062 063

Las mokrzański
Skala 1:5000
format A3
For airsoft use © chichot@ op.pl 2014



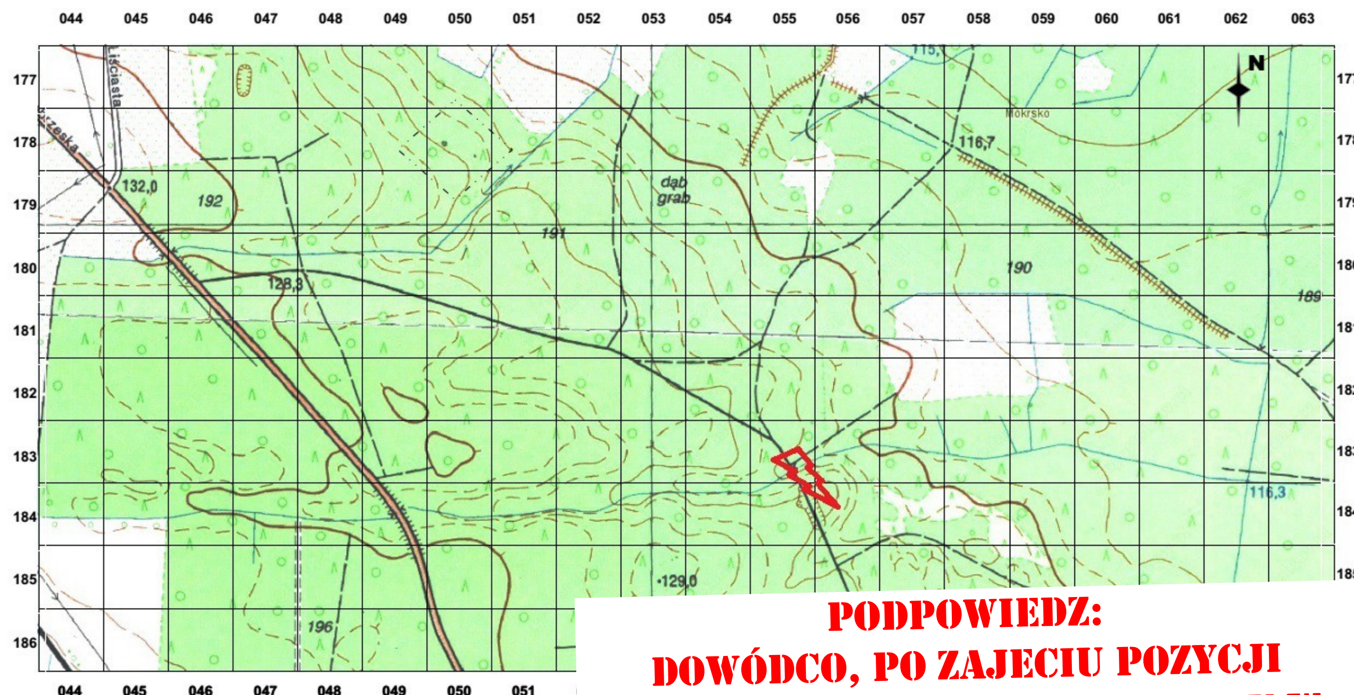




046180
050178

UWAGA JEŚLI PODCZAS ZADANIA PATROLOWEGO HQ UZNAJE ŻE PATROL NIE PODEJMUJE SIE PRZYNIESIENIA ZNALEZIONEGO ZADANIA, PATROL NIE MOZE ZMIENIAC MIEJSCA POŁOŻENIA OPISU ZADANIA. HQ MOŻE KONTYNUOWAĆ PATROL I WYSŁAC INNĄ DRUŻYNĘ WE WSKAZANE MIEJSCE.

ZADANIE STRATEGICZNE



Należy przejąć i utrzymać pozycje gniazda moździerza.
Aby pozycja była uznana za zajętą, musi w niej przebywac minimum 2 graczy

Trudność:
1-5 minut = 1 punkt
5-10 minut = 5 punktów
10-20 minut = 7 punktów

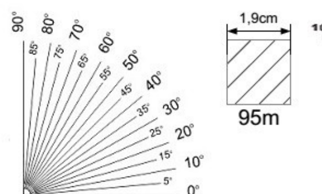
Należy opuścić pozycję po maksymalnie 20 minutach!

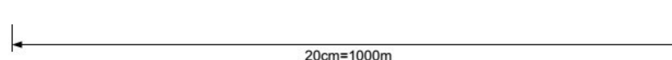

pozycja moździerza

**PODPOWIEDZ:
DOWÓDCO, PO ZAJECIU POZYCJI MOZESZ USTALIC PUNKTY OPORU W REJONIE**

Po upływie 20 minut, dowódca może wyznaczyć zmianę obsługi moździerza, w takim przypadku punktacja naliczana jest kolejny raz..

Las mokrzański
Skala 1:5000
format A3
For airsoft use © chichot@ op.pl 2014





046180
050178

KARTA ZADAŃ

WSZYSTKIE ZADANIA MOZLIWE DO WYKONANIA W GRZE!
DOWODCO! WYBIERZ TE KTÓRE PRZYNIOSA NAJWIZCEJ PUNKTOW !
ZADANIA PATROLOWE SA OPCJONALNE

STRONA KONFLIKTU:..

Zadanie	LICZBA PKT (trudność)							razem	Kanał radiowy			
Patrol Alfa												
Patrol Delta												
Patrol Echo												
Patrol Gamma												
Patrol SIerra												
CTF												
CTF												
Przejęcie terenu												
Pojmanie Generała												
Pojmanie Generała												
Punkty dodatkowe (znalezione)												
Zadanie Poszukiwawcze												
Zadanie Poszukiwawcze												
Utrzymanie moździerza												
Bonus ostatniej fazy gry! 20pk												
+ suma roznych zadan												
PUNKTY UJEMNE												
					RAZEM							